



**Zeynep GÖKKAYA<sup>1</sup>**

**Levent DENİZ<sup>2</sup>**

**ÜNİVERSİTE ÖĞRENCİLERİNİN BİLGİSAYAR OYUNU  
OYNAMA ALIŞKANLIKLARI VE OYUN TERCİHLERİ:  
MARMARA ÜNİVERSİTESİ ÖRNEĞİ**

**Özet**

Bu araştırma üniversite öğrencilerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ve oyun tercihlerini tespit etmek amacıyla yapılmıştır. Araştırmaya Marmara Üniversitesi'ndeki 5 farklı fakülteden 191 öğrenci katılmıştır. Katılımcı grubu belirlenen fakültelerdeki öğrenciler arasından uygun örnekleme yöntemi ile belirlenmiştir. Araştırma sonuçları serüven ve keşif gibi heyecan verici oyunların daha çok tercih edildiğini göstermektedir. Bu durum günümüzde hızla yaygınlaşan çağdaş eğitim yöntemlerinden biri olarak bilinen oyunlaştırma uygulamalarında senaryoların temalarını belirlemede yol gösterici rol oynamaktadır. Geçmiş dönemde yapılan çalışmalarla karşılaştırıldığında üniversite öğrencilerinin kişisel bilgisayara sahip olma oranlarında büyük bir artış olduğu görülmektedir. Bununla paralel olarak bilgisayar oyunu oynama oranlarında da artış olduğu tespit edilmiştir. Katılımcılar bilgisayar oyunlarının yarattığı rekabet ortamının motivasyonlarını olumlu etkilediğini belirtmişlerdir. Bilgisayar oyunlarının alışkanlık yaptığı ve uzun vadede olumsuz etkiler yarattığı görülmektedir. Katılımcıların az bir kısmı bu olumsuz etkileri yönetebildiklerini belirtmiştir. Ek olarak, diğer araştırmalarla paralel olarak araştırma sonuçları erkeklerin kadınlara göre daha çok oyun oynadıklarını da göstermektedir.

**Anahtar Kelimeler:** Bilgisayar Oyunu, Üniversite, Alışkanlık.

<sup>1</sup> Öğr. Gör., Marmara Üniversitesi, Uzaktan Eğitim Uygulama ve Araştırma Merkezi, zeynep.gokkaya@marmara.edu.tr

<sup>2</sup> Doç. Dr., Marmara Üniversitesi, Atatürk Eğitim Fakültesi, lideniz@marmara.edu.tr

## **COMPUTER GAME HABITS AND PREFERENCES OF UNIVERSITY STUDENTS: MARMARA UNIVERSITY SAMPLE**

### **Abstract**

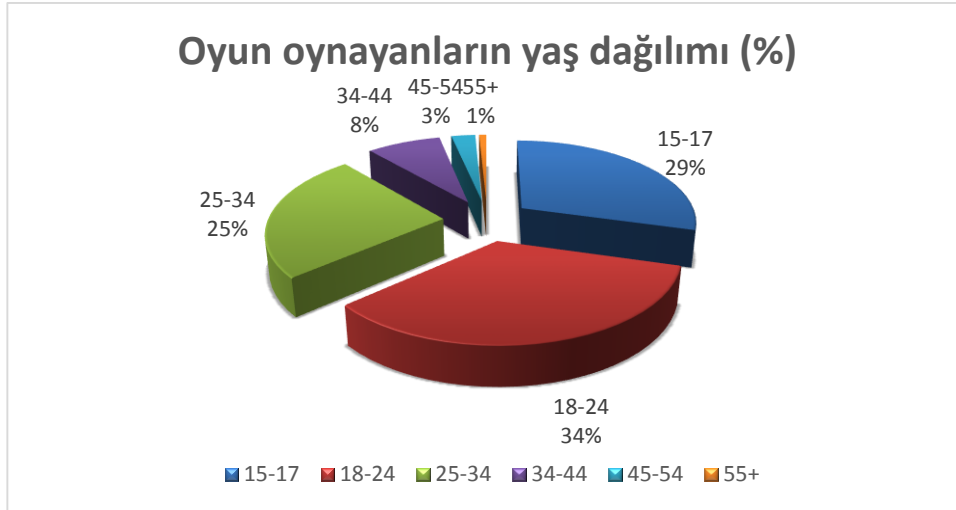
The main objective of this research was to determine the computer game habits and preferences of university students. One hundred and ninety one university students were selected with convenient sample technique from 5 different faculties of Marmara University. The results revealed that males played computer games more than females. Basing on the types of computer games, exciting games such as adventure and discovery games were the most preferred games by university students. This situation has a guru role to determine the scenario of gamification application which is one of the neoteric education methods in these days. The ratio of students having personal computer was found largely increased compared to previous researches and parallel with this increasement it was determined that the ratio of game players was also found increased. Participants claimed that competition which was created by computer games affected their motivation positively. On the other hand, it was understood that playing computer games could be addictive and caused negative effects in the long term. Only few of the participants reported that they could manage these negative effects. Additionally in line with other research, results of the research figures that males play computer games more than females.

**Key Words:** Computer Game, University, Habit.

### **GİRİŞ**

İnternet teknolojisi başlangıcından bu yana bilgi aktarımı ve sosyal eğlence ortamında önemli gelişmeler kaydetmiştir. Hiç şüphesiz bu gelişmelerden en çok ragbet gören ve boş zamanları keyifli hale getirmede kullanılan bilgisayar oyunları, kullanıcılarının hayatlarında önemli bir yere sahiptir. Oyunların gelişimi rekabet ortamı ile birlikte, görsel tasarımların daha profesyonel hale gelmesini ve etkileyici materyallerin sayısının artmasını sağlamıştır. Üç boyutlu (3D) ve gerçekliğe yakın olarak tasarlanan oyunlar içerdikleri seviye atlama sistemleri, senaryolaştırma, rozet ve yıldız sistemleri gibi güdüleyiciler ile birlikte bireylerde daha fazla oynama isteği uyandırmaktadır. Bu durum eğitim kurumları ve eğitimciler tarafından olumsuz olarak değerlendirilmektedir. Öyle ki bireylerin bilgisayar oyunlarına olan düşkünlüğü bağımlılığın ölçütleri göz ardı edilerek, doğrudan bağımlılık kabul edilmektedir. Buradan hareketle bilgisayar oyunlarını zararlı görerek bağımlılıkları irdelemek yerine; her yaş grubundan bireyler tarafından sevilen oyunları faydalı amaçlar için kullanabilmek önem kazanmaktadır.

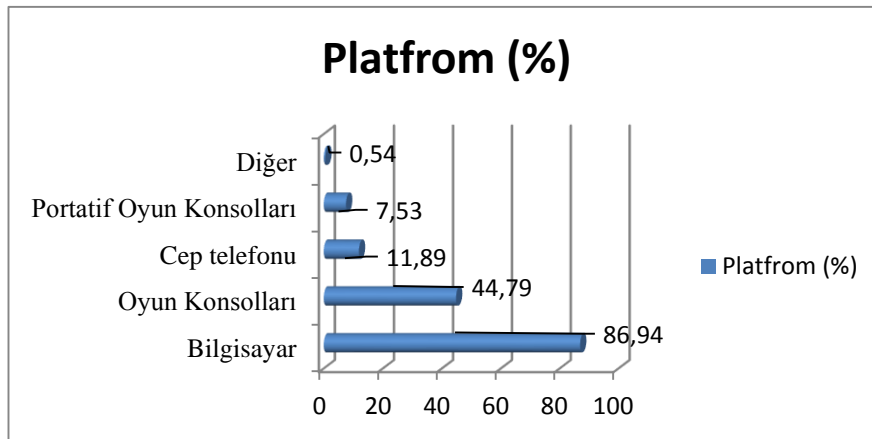
2009 yılında ODTÜ Teknokent ve GfK'nin yapmış olduğu çalışmanın raporundan derlenen bilgilere göre Türkiye'de, bilgisayar oyunları sanılanın aksine çocukların olduğu kadar, genç ve yetişkinlerin de hayatının bir parçasıdır (Güçlü, 2009). Ülkemizde bilgisayar oynayanların yaş grupları değerlendirildiğinde çocuklar kadar yetişkinlerin de oyun oynadıkları görülmektedir.



**Şekil 1. Türkiye’de Oyun Oynayan 15 Yaş Üstü Kişilerin Yüzdelere Göre Dağılımı**

Kaynak: (Ergin, 2009)

Ergin’e göre (2009) ODTÜ ve GfK tarafından 2009 yılında Türkiye’de yapılan, yetişkinlerin oyun oynama alışkanlıklarının araştırılması isimli araştırma, bu alanda yapılan en kapsamlı akademik çalışmadır. Araştırmanın 2009 yılında yapılmış olması, teknolojinin hızla yaygınlaşması ve kullanımının hızla artması göz önünde bulundurulduğunda örneklem grubundaki yaş değişkeninin günümüzde arttığı öngörülmektedir. Araştırma sonuçlarına göre 15 yaş üstü olan her üç kişiden biri oyun oynamaktadır. Oyun oynayan katılımcıların yaş değişkenine göre dağılımı Şekil 1’de verilmiştir. Katılımcıların %29’unun 15-17 yaş grubundaki genç katılımcılardan oluştuğu görülmektedir. Oyun oynayanların yüzdelinde 25 yaşından sonra göre ritmik bir azalma görülmektedir. Bu durum, genç neslin daha çok oyun oynadığı düşüncesini desteklemektedir. Ancak, bu durumun teknolojinin hızlı gelişiminden kaynaklanıyor ise yıllar içinde bu oranların değişmesi ve ileri yaş gruplarında oyuncu oranlarında artış olması gerekmektedir.



**Şekil 2: Oyun oynayan Bireylerin Platform Tercihleri**

Kaynak: (Ergin, 2009)

Yapılan araştırmanın sonuçlarına göre bireylerden oyun oynayan kesimin %28,4’ü oyun oynamak için bilgisayarı tercih ederken, %12,8’inin oyun konsollarını tercih ettiği görülmektedir. Ancak araştırmada mobil uygulamalar dikkate alınmamış olup, araştırmanın

tarihine dikkat çekmekte fayda vardır. Oyun oynayanlar kendi içlerinde gruplandığında ise dağılım Şekil 2’de görüldüğü gibidir.

Ergin’e (2009) göre cinsiyetlere göre dağılım şu şekildedir: kadınların %15,9’u oyun oynarken, erkeklerin %41,3’ü oyun oynamaktadır. Ayrıca yetişkin olarak kabul edilen 15 yaş üstü her dört kişiden üçünün erkek, birinin kadın olduğu tespit edilmiştir. Entertainment Software Association (ESA) tarafından Amerika’da yapılan bir diğer araştırmaya göre (2009); oyun oynayan bireylerin %25’i 18 yaşın altındaki bireylerden oluşmaktadır. Yetişkinlerden ise %49’u 18-50 yaş arasında iken %26’sı 50 yaş ve üzeri bireylerden oluşmaktadır. Bilgisayar oyuncularının %60’ını erkeklerden, %40’ı ise kadınlardan oluşmaktadır. Aynı araştırma sonuçları erkek oyuncuların 12, kadınların ise 10 yılı aşkın süredir aktif olarak oyun oynadıklarını ortaya koymuştur. En çok oynan oyun türü ise %36,4 ile strateji ve serüven oyunları olmuştur.

Eğitim camiasından beklentilerin artması ile birlikte eğitimde teknoloji kullanımı artmakta ve eğitim teknolojileri önem kazanmaktadır. Buna bağlı olarak, bilginin görsel sunumu ve teknolojik cihazların daha çok öğretici rolünü üstlendiği eğitim anlayışı benimsenmektedir. Yapılan araştırmalar teknoloji ile öğrenmenin yetişkin eğitiminde daha verimli olduğunu göstermektedir. Çocukların eğitiminde ise teknoloji pekiştirici olarak kullanılmaktadır. Bu durumda ülkenin kalkınması ve iş sektöründe kalifiye personelin arttırılmasına yönelik olarak yetişkinlerin; özellikle mesleki ve kişisel gelişim alanında eğitime ihtiyaç duydukları görülmektedir. Yetişkinlerin çalışma hayatının yanı sıra, eğitim almalarına da olanak sunan, günümüzde geniş kitlelerce kullanılan internet ve web teknolojileri ile birlikte öğretici yazılımlar, araştırma ve uygulama yazılımları ve bilginin oyunla sunulması gündeme gelmektedir. Bu noktada bilgisayar oyunları işlevselliği açısından temel materyal olarak kullanılmalıdır.

Bilgisayar oyunları dikkatle incelenmesi gereken önemli bir sektör haline dönüşmüştür (Durdu, Tüfekçi ve Çağıltay, 2005). Oyunlar eğlendirmek amacıyla geliştirilmiştir ve bireyleri kendiliğinden eğlendiren bir yapıda olduğundan öğrenme için önemli bir araç olarak görülmektedir. Şimdiki nesil oyunlarından ticari oyunlar, gerçek dünyadaki durumların simülasyonlarını içerir, karmaşık yapay zeka (AI) ve oyunculara kendi seçimlerini yapma olanağı sunar ve kararlarının etkilerini görmeye fırsat verir. Oyunlardaki bu teknolojik gelişme, yüksek kaliteli eğitsel oyunların yeterince güçlendirildiğini ve eğlenceli olduğunu göstermektedir. Mevcutların yanında en çok satan başlıkların bir çoğu, eğlendirdiği kadar bilgilendiricidir (örneğin; uygarlıklar ile ilgili strateji oyunları veya Sim City’deki gibi simülasyon oyunları) (Pavoordt, 2012). Gelişen teknoloji ile birlikte bilgisayar oyunları üst düzey etkileşim sunan platformlara dönüşmüştür. Öyle ki Kırarç, Kara, Keskin ve Akarun (2012) oyunların, internet gezginleri, insan-bilgisayar etkileşimi gibi alanlarda el hareketleri kullanılmaya başladığını belirtmiştir.

Yetişkinler, çocuk ve gençlere göre daha gerçekçidirler. Gördükleri eğitimin ihtiyaçlarına somut çözümler getirmesini beklerler. Yetişkinler, öğrenme ortamına gönüllü olarak gelen kişiler oldukları için; bunlara sunulan eğitim programlarının, onları eğitime getiren nedene ve ihtiyaçlarına uygun olması gerekir (Mutlu, 2006). Bu nedenle bilginin oyun ile aktarımının sağlanması yetişkinlerin eğitimleri içselleştirmelerinde pekiştirici olacak ve bilgiyi somut olarak; görsel, işitsel ve sanal boyutta kinestetik olarak almalarına imkan sağlayacaktır. Son yıllarda bağımlılık yaratan oyun bileşenlerinin eğitim materyallerinde güdüleyici olarak

kullanılması ile oyunlaştırma kavramı doğmuştur ve hızla yaygınlaşmaktadır. Oyunlaştırma kavramı bireylerin dışsal motivasyonlarını içselleştirmeyi hedefleyen, geribildirimler ve ödüller sunan bir eğitim platformudur. Oyuncuların oyunlara adeta bağımlı hale gelmesine sebep olan seviye atlama, ödül verme, uzmanlaşma, meslek geliştirme gibi araçların eğitimde iyileştirme için kullanılmasıdır (Gökkaya, 2014).

Oyunlara ilişkin belirlenmiş çeşitli örnekler incelendiğinde özellikle sosyal oyunların bağımlılık yapıcı olduğu belirlenmiştir. Seçilen örnekler Blizzard Entertainment'dan World of Warcraft, Rovio Mobile'dan Angry Birds ve Zynga'dan FarmVille'dir. Yeni taksonomiye özetlemenin en kolay şekli altı temel memnuniyet ölçütünün listelenmesidir. Oyunlaştırma sistemlerinin barındırdığı bileşenler en basitten kapsamlıya doğru: Geribildirim, Sosyalleşme, Rekabet; Gelişim; Mekaniği ve İçeriktir (Ivetic ve Petrovic, 2012). Bu sebeple yetişkin eğitiminde kullanılmak üzere geliştirilecek oyunlarda etkileşim üst düzeyde olmalıdır. Oyunların doğru tasarlanması ve hedef kitleye uygunluğu ile birlikte eğitimde önemli bir yere sahip olacağı düşünülmektedir. Ancak ülkemizde yeterli sayıda ve nitelikte materyal bulunmamaktadır.

İş ve profesyonel hayata geçişte dönüm noktası olan üniversiteler pek çok öğrenci barındırmakta ancak, yıllardır süregelen yöntemleri kullanarak eğitim hizmeti vermektedir. Bu alanda yenileşme gerçekleşmesi ve çağdaşlaşmanın yakalanması gerekmektedir.

Gardner'in tahminlerine göre, 2015 yılına kadar organizasyonların yüzde ellisinden fazlası yenilik süreçlerini yönetmede oyun yöntemini kullanacaktır. İş dünyasında vurgulanan önemi ise, "Çalışanların performanslarını arttırması veya sürekli gelişimi için eğitim kaynakları arttırılmalı ve müşterilerin katılımı sağlanmalıdır" düşüncesini savunur (Singh, 2012). Bu düşünceden yola çıkarak bireylerin iş hayatında bu denli aktif kullanmaları gerekecek sistemlerde başarılı olmaları için üniversiteler eğitim süreçlerine bilgisayar oyunlarını dahil etmelidir.

Oyunların hedef kitlesinin oyun oynarken elde edecekleri kazanımları doğru belirlemek gerekmektedir. Oyunlar bir amaca hizmet etmeli ve kapsamı ilgili amaca uygun olarak hazırlanmalıdır. Bu araştırmanın amacı üniversite öğrencilerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıklarını tespit etmek ve hangi tür oyunları daha çok tercih ettiklerini belirlemektir. Böylece eğitsel açıdan belli kazanımları elde etmelerini sağlayacak oyunların geliştirilmesinde tercihler göz önünde bulundurularak temaların uygun seçilmesi mümkün olacaktır. Bu kapsamda şu sorulara yanıt aranmaktadır:

- Üniversite öğrencileri ne sıklıkla bilgisayar oyunu oynamaktadır?
- Öğrencilerin cinsiyetlerine göre tercih ettikleri oyun türleri nelerdir?
- Oyun türü tercihlerin belirleyici sebepleri nelerdir?
- Üniversite öğrencilerinin bilgisayar oyunlarına yönelik olumlu ve olumsuz görüşleri nelerdir?

## YÖNTEM

Çalışmada güvenilir bilgi elde etmek adına nitel ve nicel veriler bir arada kullanılmıştır. Elde edilen bulgular tarama modeline uygun olarak toplanmıştır. Veri toplama aracı olarak anket kullanılmıştır.

## Evren ve Örneklem

Üniversite öğrencilerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıklarını belirlemek amacıyla Marmara Üniversitesi'ndeki öğrenciler araştırmaya dahil edilmiştir. Marmara Üniversitesi öğrencileri ulaşılabilirlik açısından tercih edilmiştir. Çalışma grubundaki öğrenciler bulundukları fakültelerden uygun örneklem yolu ile belirlenmiştir.

**Tablo 1: Katılımcıların Fakülte ve Cinsiyet Değişkenine Göre Dağılımı**

		Fakülte					Toplam
		Atatürk Eğitim Fakültesi	Teknoloji / Teknik Eğitim Fakültesi	Fen- Edebiyat Fakültesi	İktisat Fakültesi	Mühendislik Fakültesi	
Cinsiyet	Kadın $f$ (%)	21 (10,99)	4 (2,09)	43 (22,51)	16 (8,38)	3 (1,57)	87 (45,55)
	Erkek $f$ (%)	9 (4,71)	31 (16,23)	20 (10,47)	14 (7,33)	30 (15,71)	104 (54,45)
Toplam		30 (15,71)	35 (18,32)	63 (32,98)	30 (15,71)	33 (17,28)	191 (100,00)

Tablo 1'de katılımcıların cinsiyet ve fakültelerine göre yüzde ve frekans değerleri yer almaktadır. Araştırmaya 87 kadın ve 104 erkek olmak üzere beş fakülteden toplamda 191 öğrenci katılmıştır.

**Tablo 2. Yaş Değişkenine Göre Katılımcıların Frekans ve Yüzde Değerleri**

Yaş	$f$	%	% <sub>gec</sub>	% <sub>yig</sub>
18	2	1,0	1,0	1,0
19	23	12,0	12,0	13,1
20	23	12,0	12,0	25,1
21	36	18,8	18,8	44,0
22	35	18,3	18,3	62,3
23	35	18,3	18,3	80,6
24	23	12,0	12,0	92,7
25	7	3,7	3,7	96,3
26	3	1,6	1,6	97,9
27	1	0,5	0,5	98,4
29	1	0,5	0,5	99,0
30	1	0,5	0,5	99,5
38	1	0,5	0,5	100,0
Toplam	191	100,0	100,0	

Tablo 2'de araştırmaya katılan katılımcıların yaş değişkenine göre dağılımları yer almaktadır. Katılımcıların % 92,7'si beklenildiği üzere 18-24 yaş aralığında yer almaktadır.

**Tablo 3. Aylık Gelir Değişkenine Göre Frekans ve Yüzde Değerleri**

Gelir	$f$	%
300 TL den az	59	30,89
300-500TL	56	29,32
501-750TL	34	17,80
751-1000TL	20	10,47
1000TL den fazla	22	11,52
Toplam	191	100,00

Katılımcıların aylık gelir durumları ile ilgili bilgiler Tablo 3’de görülmektedir. Katılımcıların %30,89’u 300TL’den az, %29,32’si 300-500TL arası, %17,80’i 501-750TL, %10,47’si 751-1000TL ve %11,52’si 1000TL’den fazla aylık gelire sahiptir.

### Veri Toplama Aracı

Üniversite öğrencilerine uygulanan anket Durdu, Tüfekçi ve Çağıltay’ın (2005) yılında yaptıkları Üniversite Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Oynama Alışkanlıkları ve Oyun Tercihleri adlı çalışmasında uygulanan anketin güncellenmiş halidir. Ankette katılımcılara 27 soru yöneltilmektedir. Bu doğrultuda demografik bilgi olarak katılımcıların yaş, cinsiyet, fakülte, bölüm, gelir düzeyleri tespit edilmiştir. Kişisel bilgisayara sahip olma ve bilgisayar kullanma yetkinlikleri ile sıklıkları ölçülmektedir. Bilgisayar oyunu oynayan katılımcıların ne sıklıkla, ne kadar süredir, hangi platformlarda oyun oynadıkları ve hangi tür oyunları tercih ettikleri tespit edilmiştir.

Uygulanan ankette dört açık uçlu soru; katılımcıların oyunlarda sevdikleri özellikler, olumlu/olumsuz etkileri ve bilgisayar oyuncularına ilişkin görüşlerini tespit etmek üzere eklenmiştir.

### Verilerin Çözülmesi

Anketlerden elde edilen nicel veriler bilgisayar ortamına aktarılmış ve istatistik programı ile analiz edilmiştir. Böylece üniversite öğrencilerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ve tercihlerinin tespit edilmesi hedeflenmiştir. Elde edilen nitel verilere ise çalışmanın bulgular kısmında yer verilmiştir. Bulgular doğrultusunda araştırma sorularından yola çıkarak betimsel veri analizi için bir çerçeve oluşturulmuştur. Bu çerçeveye göre nitel veriler öncelikle okunmuş, düzenlenmiştir. Düzenlenen veriler kodlanarak gerekli yerlerde alıntılarla desteklenmiş ve veriler arşivlenmiştir (Ely, Friedman, Garner, & McCormack-Steinmetz, 1991). Katılımcıların görüşlerinin sağlıklı aktarımı ve görüşlerini yansıtmak amacıyla katılımcılara verilen numaralar (Örneğin K10) eşliğinde alıntılara yer verilmiştir.

## BULGULAR VE YORUM

### Katılımcıların Bilgisayar Kullanma Durumları ile İlgili Bulgular

Katılımcıların tamamı kişisel bilgisayarı bulunmasa bile aktif bilgisayar kullanan bireylerdir. Günümüz dünyasında hayatın teknoloji ile bütünleşmiş olması bu durumun nedeni olarak gösterilebilir. Katılımcıların bilgisayarla tanışma yaşları ve kullanma sıklıkları ihtiyaç ve alışkanlıklarına göre değişkenlik göstermektedir. Bu kısımda katılımcıların bilgisayarı hayatlarının hangi alanlarında ve ne sıklıkla kullandıklarına yönelik veriler sunulmaktadır.

**Tablo 4. Kişisel Bilgisayar Bulunma Durumuna Göre Frekans ve Yüzde Değerleri**

Kişisel bilgisayar bulunma durumu	Cinsiyet		Toplam f (%) <sup>*</sup>
	Kadın f (%)	Erkek f (%)	
Var	76 (44,44)	95 (55,56)	171 (89,53)
Yok	11 (55,00)	9 (45,00)	20 (10,47)

<sup>\*</sup>Bu kısımda yer alan toplam f (%) değerleri tüm katılımcıları kapsamaktadır (N=191)

Tablo 4’de katılımcıların kişisel bilgisayara sahip olma değişkeninin cinsiyet değişkenine göre dağılımı yer almaktadır. Katılımcıların %89,53’ü kişisel bilgisayara sahiptir. Kişisel bilgisayara sahip olan katılımcılardan %44,44’ü kadın, %55,56’sı erkek katılımcılardan



oluşmaktadır. %10,47'si ise kişisel bilgisayara sahip değildir. Tablo 5'de görüldüğü gibi tüm katılımcılar bilgisayar kullanmaktadır. Kişisel bilgisayarı olmayan katılımcılar kendi imkânları doğrultusunda bu ihtiyaçlarını temin etmektedir.

**Tablo 5. Bilgisayar Kullanma Mekânı Değişkenine Göre Frekans ve Yüzde Değerleri**

Bilgisayar kullanma mekânı	Cinsiyet		Toplam f (%)
	Kadın f (%)	Erkek f (%)	
Ev	81 (45,76)	96 (54,24)	177 (92,67)
Okul	2 (50,00)	2 (50,00)	4 (2,09)
İnternet Kafe	0 (0,00)	1 (100,0)	1 (0,52)
Yurt	0 (0,00)	1 (100,0)	1 (0,52)
Diğer	4 (50,00)	4 (50,00)	8 (4,19)

\*Bu kısımda yer alan toplam f (%) değerleri tüm katılımcıları kapsamaktadır (N=191)

Katılımcıların bilgisayar kullandıkları mekân değişkenine göre dağılımları Tablo 5'de yer almaktadır. Görüldüğü gibi katılımcıların %92,67'si aktif olarak evde bilgisayar kullanmayı tercih etmektedir. Bu durum kişisel bilgisayar sahibi olmayan katılımcıların da evlerinde kullanabilecekleri bir bilgisayara sahip olduğunu göstermektedir. Kadın katılımcılar internet kafe, yurt gibi topluma açık alanlarda bilgisayar kullanmayı tercih etmezken, erkek katılımcıların %0,52 kadar düşük bir oranda internet kafe ve yurt gibi topluma açık alanlarda bilgisayar kullandıkları görülmektedir.

**Tablo 6. Bilgisayar Kullanmaya Başlama Yaşı Değişkenine Göre Frekans ve Yüzde Değerleri**

İlk bilgisayar kullanma yaşı	Cinsiyet		Toplam f (%)	% <sub>yiğ</sub>
	Kadın f (%)	Erkek f (%)		
5 yaşından küçük	6 (3,14)	7 (3,66)	13 (6,81)	6,81
5-10 yaş	37 (19,37)	34 (17,80)	71 (37,17)	44,00
11-15 yaş	39 (20,42)	43 (22,51)	82 (42,93)	86,90
16-20 yaş	5 (2,62)	17 (8,90)	22 (11,52)	98,43
21 yaş ve üstü	0 (0,00)	3 (1,57)	3 (1,57)	100,00
Toplam	87 (45,55)	104 (54,45)	191 (100,00)	

Tablo 6'da katılımcıların bilgisayar kullanmaya başladıkları yaş değişkenine göre dağılımları yer almaktadır. Katılımcıların %44,0'ü 10 yaşından önce bilgisayar kullanmıştır. Bu durum katılımcı grubunun Tablo 2'deki yaş dağılımları değerlendirildiğinde katılımcıların %97,9'unun 27 yaşının altında, teknoloji ile doğan nesil olarak adlandırılan bireylerden oluştuğu bilgisi ile tutarlılık göstermektedir. Katılımcıların %86,90'ının ise 15 yaşından önce bilgisayar kullanmaya başladıkları görülmektedir. 11-15 yaş arasında bilgisayar kullanmaya başlayanlar katılımcıların %42,93'ünü oluşturmaktadır. Bu durum okuryazar olma ve bilgisayarı aktif kullanacak beceriye sahip olma yetilerinin kazanılması ile gerçekleşmektedir. 21 yaş üstü bilgisayarla tanışan katılımcılar ise %1,57 oranındadır.



**Tablo 7. Boş Vakitleri Değerlendirme Değişkenine Göre Frekans ve Yüzde Değerleri**

		<1	1--5	6--10	11--15	>15	Toplam <i>f</i> (%) <sup>*</sup>
<b>Bilgisayar kullanma</b>	Kadın <i>f</i> (%)	16 (18,39)	36 (41,38)	21 (24,14)	4 (4,60)	10 (11,49)	87 (45,55)
	Erkek <i>f</i> (%)	3 (2,88)	23 (22,12)	21 (20,19)	15 (14,42)	42 (40,38)	104 (54,45)
<b>TV izleme</b>	Kadın <i>f</i> (%)	29 (33,33)	31 (35,63)	17 (19,54)	5 (5,75)	5 (5,75)	87 (45,55)
	Erkek <i>f</i> (%)	36 (34,62)	33 (31,73)	19 (18,27)	11 (10,58)	5 (4,81)	104 (54,45)
<b>Kitap Okuma</b>	Kadın <i>f</i> (%)	27 (31,03)	31 (35,63)	21 (24,14)	7 (8,05)	1 (1,15)	87 (45,55)
	Erkek <i>f</i> (%)	44 (42,31)	33 (31,73)	19 (18,27)	5 (4,81)	3 (2,88)	104 (54,45)
<b>Sosyal aktivite</b>	Kadın <i>f</i> (%)	11 (12,64)	21 (24,14)	31 (35,63)	16 (18,39)	8 (9,20)	87 (45,55)
	Erkek <i>f</i> (%)	3 (2,88)	37 (35,58)	34 (32,69)	14 (13,46)	16 (15,38)	104 (54,45)

<sup>\*</sup>Bu kısımda yer alan *f* (%) değerleri tüm katılımcıları kapsamaktadır (N=191)

Erkek katılımcıların % 40,38'i boş vakitlerinden 15 saatten fazlasını bilgisayar kullanarak değerlendirmektedir. Kadın katılımcılardan %41,38'i ise çoğunlukla 1-5 saat bilgisayar kullandığını belirtmiştir. Bilgisayar kullanmaya ayrılan vakit aralığı en çoktan aza doğru; 1-5 saat, 15 saatten fazla, 6-10 saat, 1 saatten az ve 11-15 saat şeklindedir. Bu dağılımdaki dengesizlik cinsiyetlere göre ayrılan vaktin farklılaşmasından kaynaklanmaktadır. Erkek katılımcıların kadınlara göre çok daha fazla bilgisayar kullanımına vakit ayırdığı görülmektedir.

#### **Katılımcıların Bilgisayar Oyunu Oynama Durumu ile İlgili Bulgular**

Bu kısımda araştırmaya katılan katılımcılardan bilgisayar oyunu oynayanların tercih ve alışkanlıklarına yönelik veriler yer almaktadır.

**Tablo 8. Katılımcıların Bilgisayar Oyunu Oynama Durumu**

Oyun oynama durumu	Cinsiyet		Toplam <i>f</i> (%) <sup>*</sup>
	Kadın <i>f</i> (%)	Erkek <i>f</i> (%)	
Oyun oynayan	35 (32,41)	73 (67,59)	108 (56,54)
Oyun oynamayan	52 (62,65)	31 (37,35)	83 (43,46)

<sup>\*</sup> Toplam *f* (%) kolonunda yer alan değerler tüm katılımcılar arasındaki oranı yansıtmaktadır (N=191)

Tablo 8'de incelendiğinde öncelikle tüm katılımcıların %56,54 ünün bilgisayar oyunu oynadığı %43,46 sının ise oynamadığı anlaşılmaktadır. Bilgisayar oyunu oynayan (N:108) katılımcılardan %67,59 unu erkekler; sadece %32,41 ini ise kadınlar oluşturmaktadır. Tablo 8'deki veriler erkek katılımcıların bilgisayar oyunlarını daha fazla oynadığını ortaya koymaktadır.

**Tablo 9. Bilgisayar Oyunu Oynamaya Başlama Yaşı Değişkenine Göre Frekans ve Yüzde Değerleri**

İlk oyun oynama yaşı	Cinsiyet		Toplam <i>f</i> (%)	% <sub>yig</sub>
	Kadın <i>f</i> (%)	Erkek <i>f</i> (%)		
5 yaşından küçük	3 (2,78)	5 (4,63)	8 (7,41)	7,41
5-10 yaş	14 (12,96)	29 (26,85)	43 (39,81)	42,22
11-15 yaş	15 (13,89)	30 (27,78)	45 (41,67)	88,89
16-20 yaş	2 (1,85)	5 (4,63)	7 (6,48)	95,47
21 yaş ve üstü	1 (0,93)	4 (3,70)	5 (4,63)	100,00
Toplam	35 (32,41)	73 (67,59)	108 (100,00)	

Bilgisayar oyunu oynamaya başlama yaşı değişkenine göre değerlendirildiğinde oyun oynayan katılımcıların %42,22'sinin, diğer bir ifade ile yarıya yakınının, 10 yaşından önce bilgisayar oyunu oynamaya başladıkları anlaşılmaktadır. 15 yaşından önce bilgisayar oyunu oynamaya başlayanların oranı dikkate alındığında ise bu oranın %88,89'a çıktığı görülmektedir. Tablo 9'da yer alan veriler katılımcıların bilgisayar kullanmaya başlama yaşının verileri ile tutarlılık göstermektedir. Bu durum günümüz üniversite öğrencilerini oluşturan 18-26 yaş grubundaki bireylerin bilgisayar kullanmaya başlamaları ile birlikte oyunları keşfettiği ve aktif olarak oynamaya başladığını göstermektedir. Ayrıca Tablo 9'daki oranlar değerlendirildiğinde erkek katılımcıların kadınlara göre oyun oynamaya yaklaşık iki kat daha fazla eğilimli oldukları görülmektedir.

**Tablo 10. Bilgisayar Oyunu Oynama Süresi Değişkenine Göre Frekans ve Yüzde Değerleri**

Oyun oynama süresi	Cinsiyet		Toplam f (%)	% <sub>yig</sub>
	Kadın f (%)	Erkek f (%)		
1 yıldan az	4 (3,70)	4 (3,70)	8 (7,41)	7,41
2-3 yıl	4 (3,70)	0 (0,00)	4 (3,70)	11,11
4-5 yıl	4 (3,70)	7 (6,48)	11 (10,19)	21,30
6-7 yıl	8 (7,41)	15 (13,89)	23 (21,29)	42,59
8 yıldan fazla	15 (13,89)	47 (43,52)	62 (57,41)	100,00
Toplam	35 (32,41)	73 (67,59)	108 (100,00)	

Tablo 10'da oyun oynayan katılımcıların ne kadar süredir aktif olarak bilgisayar oynadıklarına yönelik veriler yer almaktadır. Katılımcıların %57,41'i nin 8 yıldan uzun süredir bilgisayar oyunu oynadıkları ve bu oranda %43,52'nin erkek katılımcılardan oluştuğu görülmektedir. Katılımcıların %88,89'u ise 4 yıldan uzun süredir bilgisayar oyunu oynamaktadır. Kalan %11,11'lik kısım ise 3 yıldan az süredir oyun oynamaktadır ve yeni oyuncular olarak adlandırılabilirler. Tablo 10'den elde edilen veriler bilgisayar oyunu oynayan katılımcıların çoğunun bu alışkanlıklarını uzun sürdürdüklerini göstermektedir.

**Tablo 11. Oyun Türü Değişkenine Göre Frekans ve Yüzde Değerleri**

Tercih edilen oyun türü	Cinsiyet		Toplam f (%)*
	Kadın f (%)	Erkek f (%)	
Tek kullanıcı oyunlar	17 (39,53)	26 (60,47)	43 (39,81)
Çok kullanıcı oyunlar	7 (29,17)	17 (70,83)	24 (22,22)
Her ikisi de	11 (26,83)	30 (73,17)	41 (37,96)

\*Toplam f (%) kolonunda yer alan değerler oyun oynayan katılımcıları kapsamaktadır (N=108)

Tablo 11'de oyun oynayan katılımcıların tercih ettikleri oyun türlerine göre dağılımları yer almaktadır. Oyun oynayan katılımcıların % 39,81'i tek kullanıcı aktif olarak oynamaktayken %22,22'si çok kullanıcı oyunlarını aktif olarak oynamaktadır. Her iki oyun türü katılımcıların %37,96'sı tarafından tercih edilmektedir. Oyun türü tercihleri değerlendirildiğinde tek kullanıcı oyunların daha çok tercih edildiği görülmektedir.

**Tablo 12. Oyun Grubu Bulunma Değişkenine Göre Frekans ve Yüzde Değerleri**

Oyun grubu	Cinsiyet		Toplam <i>f</i> (%) <sup>*</sup>
	Kadın <i>f</i> (%)	Erkek <i>f</i> (%)	
Var	4 (12,12)	29 (87,88)	33 (30,56)
Yok	31 (41,33)	44 (58,67)	75 (69,44)

<sup>\*</sup>Toplam *f* (%) kolonunda yer alan değerler oyun oynayan katılımcıları kapsamaktadır (N=108)

Oyun grubu, çok kullanıcı ve çevirim içi oyunlarda oyuncuların oluşturduğu gruplardır. Bu gruptaki bireyler eş zamanlı olarak oyun platformunda biri araya gelirler ve tek başlarına gerçekleştirmesi güç olan görevleri birlikte gerçekleştirirler. Oyun dünyasında raid olarak adlandırılan bu gruplarda yer alan bireyler sürekli oyun oynama alışkanlığına sahip bireylerdir. Tablo 12’de oyun grubu değişkenine göre katılımcıların dağılımı yer almaktadır. Görüldüğü gibi katılımcıların %30,56’sı oyun grubuna sahiptir ve oyun grubuna sahip olan katılımcıların %87,88’i erkek katılımcılardan oluşmaktadır. Bu durum Tablo 11’de erkek katılımcıların çok kullanıcı oyunları tercih etmesi bilgisi ile örtüşmektedir. Öyle ki, çok kullanıcı oyunları tercih eden bireyler aynı zamanda oyun grubuna sahip olan sürekli oyuncular ve büyük kısmı erkek bireylerden oluşmaktadır. Buradan hareketle çok kullanıcı oyunların sunduğu forum ve sohbet (chat) benzeri sanal sosyallik sağlayan ortamların daha çok erkek oyuncular tarafından aktif kullanıldığı söylenebilir. Ek olarak, oyun grubuna sahip olmayan oyun oynayan katılımcılar %69,44 oranındadır.

**Tablo 13. Tercih Edilen Oyun Türü Değişkenine Göre Frekans ve Yüzde Değerleri**

Oyun türü	Kadın		Erkek		Toplam (N=108)	
	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%	<i>f</i>	% <sup>*</sup>
<b>Serüven</b>	26	30,59	59	69,41	85	78,70
<b>İntikam</b>	10	28,57	25	71,43	35	32,41
<b>Başkalaşım</b>	11	47,83	12	52,17	23	21,30
<b>Takip</b>	15	31,25	33	68,75	48	44,44
<b>Keşif</b>	16	27,59	42	72,41	58	53,70
<b>Kurtarma</b>	17	29,31	41	70,69	58	53,70
<b>Sevgi</b>	5	29,41	12	70,59	17	15,74
<b>Kaçış</b>	14	35,90	25	64,10	39	36,11
<b>Kurban</b>	7	22,58	24	77,42	31	28,70
<b>İyi kötü</b>	2	11,76	15	88,24	17	15,74

<sup>\*</sup>Toplam *f* (%) kolonunda yer alan değerler oyun oynayan katılımcıları kapsamaktadır (N=108)

Temalarına ve senaryolarına göre katılımcıların cinsiyetlerine göre oyun türü tercihleri Tablo 13’de yer almaktadır. Oyun oynayan katılımcıların %78,70’i serüven temalı oyunları oynamaktan keyif aldıklarını belirtmiştir. Keşif ve kurtarma temalı oyunlar %53,70 ile en çok tercih edilen ikinci oyun türüdür.

Tercih edilen oyun türlerinin cinsiyetlerine göre dağılımına bakıldığında keşif temalı oyunları tercih eden erkek katılımcılar %72,41, kadın katılımcılar ise %27,59 oranındadır. Oyun oynayan katılımcıların %21,30’unun tercih ettiği başkalaşım temalı oyunlarda ise cinsiyetlere göre tercih oranı daha yakındır. Başkalaşım temalı oyunları tercih eden katılımcıların %47,83’ü kadın, %52,17’si erkek katılımcılardan oluşmaktadır. Oyun oynayan

erkek katılımcıların kadınlara göre oranının daha yüksek olduğu göz önünde bulundurulduğunda, kadın katılımcıların başkalaşım temalı oyunları daha çok tercih ettikleri söylenebilir.

**Tablo 14. Oyun oynamayı Tercih Etme Sebebi Değişkenine Göre Frekans ve Yüzde Değerleri**

Tercih etme sebebi	Cinsiyet		Toplam <i>f</i> (%)
	Kadın <i>f</i> (%)	Erkek <i>f</i> (%)	
Rekabet	7 (24,14)	22 (75,86)	29 (26,85)
Sosyal iletişim	6 (46,15)	7 (53,85)	13 (12,04)
Düşsel ortamlar (fantezi)	3 (23,08)	10 (76,92)	13 (12,04)
Meydan okuma	1 (14,29)	6 (85,71)	7 (6,48)
Stres atma	17 (37,78)	28 (62,22)	45 (41,67)
Canladındırıcı etki	1 (100,0)	0 (0,00)	1 (0,93)

\* Toplam *f* (%) kolonunda yer alan değerler oyun oynayan katılımcıları kapsamaktadır (N=108)

Tablo 14’de bilgisayar oyunu oynayan katılımcıların oyun oynamayı tercih etme sebeplerinin dağılımı yer almaktadır. Katılımcıların %41,67’si stres atmak için oyun oynadıklarını belirtmiştir. Rekabet ise %26,37 ile ikinci temel faktör olarak görülmektedir. Bilgisayar oyunu oynamayı tercih etme sebebi cinsiyet değişkenine göre değerlendirildiğinde sosyal iletişim için tercih eden katılımcıların %46,15’inin kadınlardan oluştuğu görülmektedir. Katılımcılar en çok stres atmak için oyun oynamayı tercih etseler de, kadınlar için stres atmanın önemli bir faktör olduğu %37,78’lik orana dayanarak söylenebilir. Erkek katılımcılarda ise stres atmadan sonra %76,92 oranla düşsel ortamlar ve %75,86 oranla rekabet ortamı daha önemli bir faktör olarak görülmektedir. Bu durum erkeklerin hayal gücünün kadınlardan farklı olması ile açıklanabilir.

**Tablo 15. Oyun Oynamamanın Yarattığı Olumsuz Etkiler Değişkenine Göre Frekans ve Yüzde Değerleri**

Olumsuz etkiler	<i>f</i>	%
Asosyalleştirme	3	4,55
Zaman kaybı	28	42,42
Bağımlılık yaratma	12	18,18
Yorgunluk	9	13,64
Yok	10	15,15
Diğer	4	6,06
Toplam	66	100,00

Oyun oynamamanın bireyler üzerinde oluşturduğu olumsuz etkilere yönelik soruya katılımcıların verdiği cevapların kategorize edilmiş hali Tablo 15’de yer almaktadır. Yanıt veren katılımcılardan %42,42’si oyun oynamamanın hayatlarında büyük bir zaman dilimini bloke ettiğini belirtmektedir. %18,18’i ise bağımlılık yarattığını belirtmiştir. Bu durum oyuncuların oyun bağımlısı haline gelerek zaman yönetimi yapamadıklarını ve hayatlarının olumsuz etkilendiğini göstermektedir. Bazı katılımcı görüşleri şu şekildedir:

*K108: 24 saati aşan yorgunluk ve uykusuzluk...*

*K112: Boyun, bel, sırt, göz ve baş ağrısı yapıyor. Gözlerin yanıyor.*

*K121: Oyun oynamayı bırakıp işlerime dönemiyorum. Derslerime zaman ayıramıyorum.*

*K156: Yenilince sinirleniyorum. Bazen verdiğim tepkilere ben bile inanamıyorum.*

*K163: Geceleri yatarken oyunun hayalini görüyorum. Rüyamda bile oyun oynuyorum.*

*K188: Sürekli olarak planlarımı ertelememe ve hayatımı düzenleyememe sebep oluyor.*

Üniversite öğrencisi olan katılımcıların zaman yönetimi yoksunluğu sebebiyle derslerine yeteri kadar vakit ayıramadıkları görülmektedir. Ayrıca kontrollü olarak oynanmadığı müddetçe bireylerin üzerinde fizyolojik ve psikolojik olumsuz etkiler yarattığı görülmektedir. Buna yanıt veren katılımcıların %15,15'inin bu zararları engellemeyi başardığı görülmektedir.

**Tablo 16. Oyun Oynamaya Düşkün Kişi Tanımlaması Değişkenine Göre Frekans ve Yüzde Değerleri**

Düşkün kişi	<i>f</i>	%
Hayal dünyası gelişmiş	12	8,51
Boş vakti çok	35	24,82
Asosyal	43	30,50
Bağımlı	20	14,18
Pratik	4	2,84
Sorumsuz	7	4,96
Eğlenceli	6	4,26
Diğer	14	9,93
Toplam	141	100,00

Tüm katılımcılardan oyun oynayan kişiyi tanımlamaları istenmiştir. Verilen yanıtların kategorize edilmiş hali Tablo 16'da yer almaktadır. Yanıtlayan katılımcıların %30,50'si oyun oynayanların asosyal olduğunu düşünmekteyken, %24,82'si boş vakti çok bireyler olduğunu ve %14,18'i bağımlı olduklarını düşünmektedir. Genel olarak bakıldığında oyun oynayanlarla ilgili olumsuz tanımlamalar yapıldığı görülmektedir. Buna nazaran hayal dünyası gelişmiş (%8,51), pratik (%2,84) ve eğlenceli (%4,96) gibi olumlu tanımlamalarda mevcuttur. Katılımcı görüşlerinden bazıları aşağıdaki gibidir:

*K6: Hastalık sahibi olmuş kişidir ve çevresindekileri de hasta eder...*

*K52: Kendimden biliyorum. Bir süre sosyallikten uzak kahr ama bir süre sonra dengeleri kurmayı başarır.*

*K75: Şiddet eğilimi olanlar mevcuttur.*

*K78: Oyun oynamak zevk meselesi...*

*K81: Hayatındaki bir eksikliği doldurmaya çalışıyor olabilir.*

*K95: Hayal gücünü görsellikle destekleyen ve kendini tatmin etmeyi başaran kişidir.*

*K108: Gerçek dünya ile iletişim kurmakta güçlük çeker.*

*K121: Beraberinde sosyal çevresi varsa kendini sürekli geliştiren kişidir.*

*K144: Teknolojiyi ve teknolojik gelişmeleri sürekli takip eden çağın insanıdır.*

*K164: Hayatın manasını bulamamış, anını yaşayan, hayattaan kendini soyutlamış asosyal kişidir.*

*K188: Güzel senaryolar yazmada başarılıdır.*

Verilen yanıtlardan anlaşılacağı gibi oyun oynayan kişi tanımlaması kişilerin bakış açısı ve sosyal çevresi ile sınırlıdır.

### **SONUÇ VE TARTIŞMA**

Bu çalışma üniversite öğrencilerin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıklarını tespit etmek için yapılmıştır. Araştırmadan elde edilen bulgular doğrultusunda günümüzde geliştirilecek eğitim materyallerini oyunlaştırmada kullanılması gereken temalar ve güdüleyici faktörleri belirlemek hedeflenmiştir.

Yapılan araştırma sonucunda üniversite öğrencilerinin yarısından fazlasının bilgisayar oyunlarını aktif olarak oynadıkları görülmektedir. Geçmiş araştırmalar değerlendirildiğinde yıllara göre oyun oynama oranının arttığı görülmektedir. Onay, Tüfekçi ve Çağıltay (2005)'ın üniversite öğrencilerinin oyun oynama alışkanlıklarını tespit etmek üzere yaptığı araştırmaya göre ODTÜ'deki öğrencilerin %27,1'i, Gazi Üniversitesi öğrencilerinin %51,70'i oyun oynamaktayken; 2014 yılında Marmara Üniversitesi öğrencilerine bakıldığında oyun oynayan öğrenci oranının % 56,54 olduğu görülmektedir. Gelişen teknolojiyi bu durumun temel sebebi olarak göstermek mümkündür. Ayrıca geçmiş yıllarda yapılan araştırmalarda kişisel bilgisayara sahip olma oranının %50-%60 aralığında olduğu görülmekteyken, yapılan araştırma sonucunda bu oranın %89,53 olduğu görülmektedir. Günümüzde kişisel bilgisayara sahip olma durumu geçmişe nazaran gelir durumundan bağımsızdır. Üniversite öğrencilerinin yaş ortalaması itibarı ile bilgisayar çağında doğmaları ve tamamına yakınının 15 yaş öncesinde bilgisayarı aktif olarak kullanmaya başlamaları da bu durumun sebeplerinden biri olarak düşünülebilir.

Oyun oynayan üniversite öğrencilerinin çoğunluğu erkeklerden oluşmasına rağmen kadınlarında aktif olarak bilgisayar oyunu oynadıkları görülmektedir. Durdu, Tüfekçi ve Çağıltay (2005)'ın araştırmasındaki cinsiyetler bazında elde ettiği bulgular, Marmara Üniversitesi'nden elde edilen bulgularla paralellik göstermekle birlikte özellikle kadın oyuncuların sayısında az miktarda da olsa bir artış olduğu görülmektedir.

Oyun oynayan katılımcıların %90'ından fazlası 2 yıldan uzun süredir oyun oynamaktadır ve tamamına yakını 20 yaşından önce bilgisayar oyunları ile tanışmıştır. Oyun oynamaya başlamanın cinsiyete göre farklılaşmadığı görülürken özellikle 6 yıldan uzun süredir oyun oynayan katılımcılar değerlendirildiğinde kadın katılımcıların çoğunlukla bu grupta yer aldıkları görülmektedir. Bilgisayar oyunlarının bireylerde alışkanlık yarattığı görüşü uzun süredir oyun oynayan katılımcıların durumunu açıklamaktadır.

Oyun oynayan katılımcıların tercih ettikleri oyun temaları cinsiyete göre farklılaşmamaktadır ve daha çok serüven, keşif, kurtarma gibi heyecan verici, hareketli olarak adlandırılan oyunların tercih edildiği görülmektedir. Durdu, Hotamaroğlu ve Çağıltay (2004)'ın üniversite öğrencileri üzerinde yapmış olduğu araştırma sonuçlarına göre öğrenciler en çok serüven ve keşif temalarındaki oyunları tercih etmektedir. Oyun türü değişkenine göre araştırmadan elde edilen bulgular önceki araştırma sonuçları ile paralellik göstermektedir. Buradan hareketle günümüzde tasarlanacak ve geliştirilecek oyunların daha çok tercih edilmesi için ilgili alanlarda hazırlanması gerektiği söylenebilir.

Gelişen internet ve web teknolojilerinden oyunlarda nasibini almıştır. Çok kullanıcıli oyunlar olarak adlandırılan, çevirim içi olarak oynanan ve içerisinde forum benzeri uygulamalarla sosyalleşme imkanı sunan oyunlar dünyada milyonlarca oyuncuya sahiptir. Bu tür oyunları benimseyen oyuncular oluşturdukları oyun grupları ile birlikte oyun oynamakta ve



diğer oyunculara göre oyun oynamaya daha çok vakit ayırmaktadır. Araştırmaya katılan katılımcılardan %30'undan fazlasının bu tür oyunları aktif olarak oynadıkları görülmektedir.

Bilgisayar oyunu oynayan bireyler en çok stres atma ve rekabet ortamında yer almak için bu faaliyeti gerçekleştirmektedir. Bu bulgu geçmiş yıllarda yapılan araştırmalardan elde edilen bulgularla tutarlılık göstermektedir. Rekabet ortamının motive edici etkisi tüm örgütler için de geçerlidir. Bu durum, eğitim materyallerinin oyunlaştırılmasında rekabet ortamı yaratmanın önemini göstermektedir. Heyecan verici ve hareketli oyunların ise oyuncuların stres atmasına yardımcı olduğu bilinmektedir.

Bilgisayar oyunlarının içerisinde yer alan seviye atlama, rozet verme, skor sistemi ve sosyal ortam desteği gibi faktörlerin bilgisayar oyunu bağımlılığını tetikleyen faktörler olduğu bilinmektedir. Günümüzde eğitim yazılımları bu bileşenleri doğru sistematik içerisinde barındırdığı takdirde bağımlılıktan öte bu bileşenler güdüleyici rol üstlenmektedir. Bu araştırma eğitim materyallerini oyunlaştırırken kullanılması gereken senaryoların serüven, keşif gibi hareketli ve ilgi çekici temalar üzerine yapılandırılması gerektiğini göstermektedir.

#### KAYNAKLAR

- DURDU, P. O., HOTOMAROĞLU, A., & ÇAĞILTAY, K. (2004). Türkiye'deki öğrencilerin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ve oyun tercihleri: ODTÜ ve Gazi Üniversitesi öğrencileri arası bir karşılaştırma. Bilişim Teknolojileri Işığında Eğitim Konferansı. Ankara: <http://simge.metu.edu.tr/conferences/btie-pinar-asli-kursat.pdf>
- DURDU, P. O., TÜFEKÇİ, A., & ÇAĞILTAY, K. (2005). Üniversite öğrencilerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ve oyun tercihleri: ODTÜ ve Gazi Üniversitesi öğrencileri arasında karşılaştırmalı bir araştırma. *Euroasian Journal of Education Research*, 66-76.
- ELY, M. A., FRIEDMAN, T., GARNER, D., & MCCORMACK-STEINMETZ, A. (1991). *Doing qualitative research: circles within circles*. UK & USA: The Falmer Press.
- ERGİN, S. (2009, Temmuz 11). Yetişkinlerin oyun oynama alışkanlıklarının araştırılması. <http://www.slideshare.net/selcuke/turkish-game-market-report#btn> Next adresinden 25 Ocak, 2013 tarihinde alındı.
- ESA (Entertainment Software Association) (2009). Essential facts about the computer and video game industry. <http://www.theesa.com/>: [http://www.theesa.com/facts/pdfs/ESA\\_EF\\_2009.pdf](http://www.theesa.com/facts/pdfs/ESA_EF_2009.pdf) adresinden Nisan 2, 2013 tarihinde alındı
- GÖKKAYA, Z. (2014). Yetişkin eğitiminde yeni bir yaklaşım: Oyunlaştırma. *Hasan Ali Yücel Eğitim Fakültesi Dergisi*, 21(1), 71-84.
- GÜÇLÜ, A. (2009, Kasım 20). Bilgisayar oyunlarını yetişkinler de oynuyor!: [http://www.abbasguclu.com.tr/egitim/bilgisayar\\_oyunlarini\\_yetiskinler\\_de\\_oyunyor.html](http://www.abbasguclu.com.tr/egitim/bilgisayar_oyunlarini_yetiskinler_de_oyunyor.html) adresinden Mart 22, 2013 tarihinde alındı.



- IVETIC, D., & PETROVIC, V. (2012). Gamifying Education: A proposed taxonomy of satisfaction metrics. Conference proceedings of "eLearning and Software for Education" (s. 345-350). Serbia: University of Novi Sad.
- KIRAÇ, F., KARA, Y. E., KESKİN, C., & AKARUN, L. (2012). Derinlik imgesi temelli 3B el pozu bulma sistemi. Signal Processing and Communications Applications Conference: <http://ieeexplore.ieee.org/xpl/login.jsp?tp=&arnumber=6204850> adresinden Mart 22, 2013 tarihinde alındı.
- MUTLU, N. D. (2006). Yetişkin eğitimi. <http://www.docstoc.com/docs/123564474/yetiskin-egitimi> adresinden Ocak 25, 2013 tarihinde alındı.
- PAVOORDT, P. V. (2012). Gamification of education. <http://www.cs.vu.nl/~eliens/sg/local/essay/12/17.pdf> adresinden Mayıs 25, 2013 tarihinde alındı.
- SINGH, S. P. (2012). Gamification: A Strategic Tool for Organizational Effectiveness. International Journal of Management, 108-113.